

【公報種別】特許法第 17 条の 2 の規定による補正の掲載

【部門区分】第 1 部門第 2 区分

【発行日】令和 2 年 11 月 26 日 (2020.11.26)

【公表番号】特表 2020-500599 (P2020-500599A)

【公表日】令和 2 年 1 月 16 日 (2020.1.16)

【年通号数】公開・登録公報 2020-002

【出願番号】特願 2019-529217 (P2019-529217)

【国際特許分類】

A 6 3 J 7/00 (2006.01)

A 6 3 J 19/00 (2006.01)

A 6 3 H 3/36 (2006.01)

A 6 3 H 3/38 (2006.01)

A 6 3 H 3/18 (2006.01)

【F I】

A 6 3 J 7/00

A 6 3 J 19/00

A 6 3 H 3/36 L

A 6 3 H 3/38 A

A 6 3 H 3/18

【手続補正書】

【提出日】令和 2 年 10 月 16 日 (2020.10.16)

【手続補正 1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

システムであって、アニメキャラクタヘッドを備え、
前記アニメキャラクタヘッドは、
前記アニメキャラクタヘッドを着用する演者の顔面のジェスチャを監視し、前記顔面のジェスチャに基づいて入力生成するように構成されたモーショントラッキングセンサを含むセンサと、

前記センサからの前記入力を受け取り、前記入力に基づいてディスプレイ上に表示される複数の選択肢からアニメーション選択を行い、前記アニメーション選択に基づいて制御信号を供給するように構成された 1 又は 2 以上のプロセッサと、

を含み、

前記ディスプレイは前記アニメキャラクタヘッド内に配置され、

前記ディスプレイは前記アニメキャラクタヘッドを着用する演者による視覚化のためにアニメーション選択の表示を表示するように構成された、

システム。

【請求項 2】

前記センサは、前記演者の目の動きを監視して、前記演者の目の動きに基づいて前記入力を生成するように構成されたアイトラッキングセンサを備える、請求項 1 に記載のシステム。

【請求項 3】

前記アニメキャラクタヘッドは、前記複数の選択肢を含むアニメーションライブラリを格納するメモリを備え、前記 1 又は 2 以上のプロセッサは、前記入力に基づいて前記アニメーション選択の表示を表示するように構成された、

メーションライブラリからアニメーションを選択することによって前記アニメーション選択を行うように構成される、請求項 1 に記載のシステム。

【請求項 4】

前記制御信号は、スピーカに、前記アニメーション選択に対応する事前にプログラムされた音声を出力させるように構成される、請求項 1 に記載のシステム。

【請求項 5】

前記制御信号を受信し、前記制御信号に基づいて前記アニメキャラクターヘッドの構成要素の動きを引き起こすように構成されたアクチュエータを備え、前記 1 又は 2 以上のプロセッサは、前記アクチュエータに関連する状態センサから前記アクチュエータの状態を示す状態信号を受け取り、前記状態の表示を前記ディスプレイ上に提示するように構成される、請求項 1 に記載のシステム。

【請求項 6】

前記システムは、前記アニメキャラクターヘッドから物理的に離れた基地局制御システムを備え、前記基地局制御システムは、追加の入力を生成して、前記追加の入力を前記 1 又は 2 以上のプロセッサに提供するように構成された入力デバイスを備える、請求項 1 に記載のシステム。

【請求項 7】

前記 1 又は 2 以上のプロセッサは、前記演者から確認入力を受け取って前記アニメーション選択を確認し、前記確認入力を受け取った後、前記制御信号を供給するように構成される、請求項 6 に記載のシステム。

【請求項 8】

前記アニメキャラクターヘッドは前記ディスプレイを含む眼鏡装置を含む、請求項 1 に記載のシステム。

【請求項 9】

入力を受け取り、前記入力に基づいてディスプレイに表示される複数の選択肢からアニメーション選択を行い、前記アニメーション選択に基づいて制御信号を供給するように構成された 1 又は 2 以上のプロセッサを含むアニメキャラクターヘッドを備えるシステムであって、前記入力は、前記アニメキャラクターヘッドを着用し、動作させる演者の目の動きを示す第 1 の信号、前記アニメキャラクターヘッドを着用し、動作させる前記演者の顔面のジェスチャを示す第 2 の信号、又はそれらの組み合わせを含み、前記 1 又は 2 以上のプロセッサは更に、前記アニメキャラクターヘッド内に配置されたディスプレイを介して、前記アニメーション選択の表示及び前記制御信号に基づいてアニメキャラクターヘッドによって実行されるアニメーションの視覚フィードバック表示を前記演者に表示するように構成される、ことを特徴とするシステム。

【請求項 10】

前記アニメキャラクターヘッドは、前記複数の選択肢を含むアニメーションライブラリを格納するメモリを備え、前記 1 又は 2 以上のプロセッサは、前記入力に基づいて前記アニメーションライブラリから前記アニメーションを選択することによって前記アニメーション選択を行うように構成される、請求項 9 に記載のシステム。

【請求項 11】

前記アニメキャラクターヘッドは、前記演者の目の動きを示す前記第 1 の信号を生成するように構成されたアイトラッキングセンサを備える、請求項 9 に記載のシステム。

【請求項 12】

前記アニメキャラクターヘッドは、前記演者の顔面のジェスチャを示す前記第 2 の信号を生成するように構成されたモーショントラッキングセンサを備える、請求項 9 に記載のシステム。

【請求項 13】

前記 1 又は 2 以上のプロセッサは、前記演者による視覚化のために、利用可能なアニメーションのリストを表示するよう前記ディスプレイに指示する、請求項 9 に記載のシステム。

【請求項 14】

1又は2以上のプロセッサを使用して、アニメキャラクタヘッド内部のディスプレイ上に1又は2以上の利用可能なアニメーション選択を表示するステップと、

前記1又は2以上のプロセッサを使用して、前記アニメキャラクタヘッドを動作させる演者の目の動き、前記アニメキャラクタヘッドを動作させる前記演者の顔面のジェスチャ、前記アニメキャラクタヘッドを動作させる前記演者の音声コマンド、又はそれらの組み合わせに基づいて、前記1又は2以上の利用可能なアニメーション選択のうちの選択されたアニメーションの選択を受け取るステップと、

前記1又は2以上のプロセッサを使用して、前記アニメキャラクタヘッドを用いて前記選択されたアニメーションを実行するための制御信号を供給するステップと、

前記1又は2以上のプロセッサを使用して、前記アニメキャラクタヘッド内の前記ディスプレイを介して、前記選択されたアニメーションの選択の表示及び前記制御信号に基づいて前記アニメキャラクタヘッドによって選択されたアニメーションの実行の視覚的フィードバック表示を前記演者に表示するステップと、

を含む方法。

【請求項 15】

前記選択されたアニメーションを実行するための制御信号を供給するステップは、前記アニメキャラクタヘッドの特徴部を物理的に調節するように構成された1又は2以上のアクチュエータに前記制御信号を供給するステップを含む、請求項14に記載の方法。

【請求項 16】

前記1又は2以上のアクチュエータのうちの一つのアクチュエータの状態を示す状態信号を、前記アクチュエータに関連する状態センサから受け取るステップと、前記1又は2以上のプロセッサを使用して、前記アクチュエータの状態の表示を表示するよう前記ディスプレイに指示するステップとを含む、請求項15に記載の方法。

【請求項 17】

前記選択されたアニメーションを実行するための制御信号を供給するステップは、前記アニメキャラクタヘッドの1又は2以上のスピーカに前記制御信号を供給して可聴出力を提供するステップを含む、請求項14に記載の方法。

【請求項 18】

前記1又は2以上のプロセッサを使用して、前記1又は2以上の利用可能なアニメーション選択のうちの追加的な選択されたアニメーションを選択するステップを含み、前記選択されたアニメーションは、前記演者の目の動きに基づいて選択され、前記追加的な選択されたアニメーションは、前記演者の音声コマンドに基づいて選択される、請求項14に記載の方法。

【請求項 19】

前記1又は2以上の利用可能なアニメーション選択は、前記アニメキャラクタヘッドから物理的に離れた基地局制御システムにおける操縦者によって設定される、請求項14に記載の方法。